



Texturização

Nessa aula vamos estudar os passos para texturizar o objeto.

UVs:

O primeiro passo para texturizar um objeto é realizar o mapeamento de UV, ou seja fazer uma tradução do objeto 3D em uma imagem 2D, em outras palavras, vamos planificar o objeto. Se imaginarmos a textura do objeto como uma embalagem que o envolve completamente, para fazer o mapeamento, vamos fazer alguns cortes nessa embalagem e desembrulhar o objeto.

Alguns cuidados ao realizar o mapeamento UV:

- Otimizar o espaço da textura
- Manter consistência de escala
- Evitar sobreposição de UVs
- Não deixar as "ilhas" de UVs muito próximas.
- Não precisam ser "bonitas"



Materiais:



Os materiais são um pacote de configurações e texturas que vão determinar toda a aparência do objeto.

Os materiais podem ser criados diretamente dentro da engine do jogo, ou pode-se utilizar softwares específicos para essa função. Esses softwares possuem diversos que podem facilitar o processo de criação.

Textura:

Texturas são imagens 2D, que contém informações de cor, que podem ser utilizadas para controlar diversos aspectos do visual do objeto, como por exemplo: cor, reflexo e brilho. Texturas podem ser produzidas em softwares de edição de imagem ou em softwares de pintura 3D, essa opção apresenta a vantagem de apresentar o resultado final direto no modelo de forma instantânea.

Atividade extra

Assistir apresentação da GDC: Texturing Uncharted 4: A Matter of Substance (presented by Allegorithmic)
(https://youtu.be/UNxOxiR5T_M)

Referência Bibliográfica



KALYSON, Substance Designer - Bricks Material, 9 de abr de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/1aTlK8zk8SQ> , Acesso em 18 de nov de 2020

SUBSTANCE BY ADOBE, Paint in 3D with Substance Painter, 17 de dez. de 2019, Disponível em: <https://youtu.be/RLRqUs0rSp8>, AAcesso em 18 de nov de 2020

Ir para exercício